



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

202599223 - Textile Print

Tipo

Optativa

Ano lectivo

2025/26

Curso

Mestrado Design Moda

Ciclo de estudos

2º

Créditos

3.00 ECTS

Idiomas

Periodicidade

semestral

Pré requisitos

Ano Curricular / Semestre

Área Disciplinar

Design

Horas de contacto (semanais)

Teóricas	Práticas	Teórico práticas	Laboratoriais	Seminários	Tutoriais	Outras	Total
0.00	0.00	2.00	0.00	0.00	0.00	0.00	2.00

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto
28.00

Horas totais de Trabalho
75.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Teresa Michele Maia dos Santos

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Teresa Michele Maia dos Santos 0.50 horas
Sofia Leonor Vilarinho Lucas 2.00 horas

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes)

- 1) Promover o pensamento criativo através dos estudos/investigação
- 2) Observar, nas diferentes origens geográficas, exemplos de tecidos estampados desenvolvidos por vários designers de Moda, considerando também Portugal;
- 3) Explorar as possibilidades criativas na estampagem têxtil digital, evoluindo

de um estudo baseado em métodos mais manuais, experimentais e analógicos, para uma proposta criativa digital.

4) Criar padrões que traduzem conceitos aplicados a um determinado elemento estudado.

5) Inovar no design de estampagens e nos próprios processos criativos, tornando-os mais artísticos e experimentais.

6) Expandir as capacidades criativas na resolução de problemas durante o processo de design.

Em termos específicos as tarefas lançadas permitirão:

- Re-criar a partir do diálogo entre imagens artísticas, padrões repetidos, design auxiliado por computador (CAD, Photoshop ou Adobe Illustrator) e conceitos inovadores de design de superfície têxtil.

- Recuperar motivos gráficos que permitem uma representação/ideação, a fim de desenvolver competências de criação, representação e materialização de estampagens.

- Re-imaginar o design de superfície têxtil, criando padrões que promovam novas narrativas que incluem o domínio sensorial visual e tátil.

- Revolucionar na criação de estampagens para um futuro coletivo mais criativo e impulsionador da sustentabilidade.

Conteúdos Programáticos / Programa

Após um processo de pesquisa que nasce da observação e breve estudo de alguns tecidos estampados por vários designers de Moda de diferentes origens culturais, os alunos são encorajados a desenvolverem um projeto compreendido pelas 4 fases:

1) Pesquisa

2) Seleção do tema e paleta de cor

3) Desenvolvimento de 10 propostas criativas a partir de um dos seguintes conceitos: fragmentação, decomposição, diluição, reflexão, ilusão e transparência

4) Materialização de uma amostra de tecido estampado.

No início do processo, os docentes apresentam os conteúdos teóricos necessários à execução da OPT e ao enquadramento do projeto atendendo aos desafios do design, inovação e materialização de estampagem em tecidos e criação de propostas de superfícies têxteis.

A implementação dos conteúdos programáticos propostos é acompanhada pela execução de um exercício criativo especificado por um briefing.

Conteúdos:

1) Olhar a forma como os designers desenvolvem padrões nas suas coleções e relacionar esses padrões às suas fontes de inspiração, muitas vezes étnicas e enquadrados na própria cultura.

2) 3) 4) 5) Investigar tipos de estampagem e soluções mais ecológicas de acordo com o relatório “The Future of Digital Printing to 2032”

• Criar um projeto para estampagem digital sobre um tecido a partir dos conceitos escolhidos pelos alunos. A título de exemplo: desfragmentação, decomposição, diluição, reflexão, ilusão ou transparência.

• Experimentar padrões para estampa digital, usando os programas CAD, Photoshop ou Adobe Illustrator.

• Aplicar processos artísticos e experimentais, para a criação de superfícies têxteis que traduzem inovação e criatividade.

Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular

Ao criar oportunidade para que os alunos desenvolvam a criatividade aplicada ao desenvolvimento de estampagem em tecidos, partindo do método de experimentação e expressão com imagens digitais, vai permitir que os alunos expandam as suas

habilidades criativas individuais e possam adquirir conhecimento concreto em design de superfícies têxteis. No processo criativo a tutoria é dada pelos professores da optativa, por forma a guiar os alunos para projetos mais experimentais, artísticos, criativos e expressivos.

O desenvolvimento de conhecimento em software gráfico, com o objetivo de impressão de superfície têxteis, abre infinitas possibilidades de inovação e criam desafios para os alunos trabalharem com superfícies diferentes, mais visuais e tácteis, permitindo assim maior autoria e originalidade nos processos de design.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

As estratégias pedagógicas aplicadas combinam a aprendizagem formal cujos conteúdos são orientados pela docente (i.e., aulas mais teóricas e apresentação de material relevante) com a informal, que abrem momentos de aprendizagem

colaborativa e momentos de experimentação que pode levar a resultados inesperados.

A combinação de estratégias formais e informais têm como objetivo abrir uma maior discussão na prática de projeto de design, impulsionar as experiências e aptidões dos estudantes, bem como criar oportunidades de partilha de conhecimento, tornando a sala de aulas um laboratório (ensino prático- laboratorial).

Os métodos pedagógicos aplicados, ampliam a capacidade de resolução de problemas no processo de design, estimulam a curiosidade intelectual e as capacidades analíticas dos alunos, valorizando a pluralidade de saberes e de vivências.

A avaliação da aprendizagem é contínua e resulta da articulação híbrida e complementar entre a avaliação formativa com a sumativa, com recurso aos seguintes instrumentos de avaliação: portefólio de trabalhos produzidos pelos alunos, capacidades criativas e expressão artística; capacidades técnicas para a concretização das ideias individuais.

A avaliação final é quantitativa e as percentagens são distribuídas da seguinte forma:

Criatividade [50%] - a capacidade criativa e habilidade técnica na representação e exploração das ideias; a qualidade, quantidade e variedade das experiências

realizadas; Processo [40%] - a compreensão dos conteúdos; a aplicação dos conteúdos no desenvolvimento dos projetos; a capacidade e qualidade das materializações

Compromisso [10%] - o cumprimento dos prazos; a assiduidade e a pontualidade; interesse dos alunos nos tópicos apresentados

Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular

Refletir e debater os conceitos chave da optativa e aplicá-los num programa que articula exercícios criativos situados na temática da estampagem têxtil, não só implica o reconhecimento, por parte dos estudantes, da importância um pensamento mais crítico e conciso como revela a importância do recurso à experimentação, para melhores resultados na inovação têxtil e consequente produção de designs mais autorais.

Bibliografia Principal

Bowles, M. and Issac C. (2012). Digital Textile Design. United Kingdom: Laurence King Publishing.

Clarke, S. (2011), Textile Design. London: Laurence King Publishing.

Jackson, P (2018). How to Make Repeat Patterns: A Guide for Designers, Architects and Artists. London: Laurence King Publishing

Steed J., Stevenson, S. (2012). Basics Textile Design 01: Sourcing Ideas: Researching

Colour, Surface, Structure, Texture and Pattern - Basics Textile Design. New York: Ava Publishing

Bibliografia Complementar



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

202599223 - Textile Print

Type

Elective

Academic year

2025/26

Degree

Master Fashion Design

Cycle of studies

2

Unit credits

3.00 ECTS

Lecture language

Periodicity

semester

Prerequisites

Year of study/ Semester

Scientific area

Design

Contact hours (weekly)

Tehoretical	Practical	Theoretical-practicals	Laboratory	Seminars	Tutorial	Other	Total
0.00	0.00	2.00	0.00	0.00	0.00	0.00	2.00

Total CU hours (semester)

Total Contact Hours

28.00

Total workload

75.00

Responsible teacher (name /weekly teaching load)

Teresa Michele Maia dos Santos

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

Teresa Michele Maia dos Santos 0.50 horas

Sofia Leonor Vilarinho Lucas 2.00 horas

Learning objectives (knowledge, skills and competences to be developed by students)

- 1) To foster thinking through research
- 2) To Observe examples of printed fabrics developed by various fashion designers in diderent geographical origins, also considering Portugal.
- 3) To Explore the creative possibilities in digital printing from a study based on more manual and analogue methods to achieve a digital creative proposal.
- 4) To Create patterns that translate concepts applied to a specific element studied.

- 5) To Produce of new aesthetic designs suitable for textile and fashion production without directly reflecting the characteristic characteristics of the digital medium.
- 6) To expand creative problem-solving abilities.

In specific terms, the launched tasks will allow:

- (Re)create a dialogue between the artistic imagery, repeat patterns, Computer Aided Design (CAD), Photoshop or Adobe Illustrator and textile design concepts.
- Recover graphic motifs that allow representation/ideation, to develop skills in creating, representing and materializing prints.
- Re-imagine design by creating patterns that foster new narratives from visual-tactile sensory domains.
- Revolutionize printed textile surfaces for a creative and sustainable collective future.

Syllabus

After a research process that begins with the observation and brief study of some printed fabrics using different techniques such as screen printing, sublimation, laser and digital printing, students are encouraged to develop a project comprising the following phases: research, concept, development of 10 proposals and the materialization of a sample of printed fabric. During the process, tutoring is provided by the teachers of the optional course, to guide students towards more experimental, artistic, creative and expressive projects.

At the beginning of the process, teachers present the theoretical content necessary for the execution of the OPT and the framework of the project, considering the challenges of design, innovation and materialization of printing on fabrics and the creation of proposals for textile surfaces.

The implementation of the proposed programmatic content is accompanied by the execution of a creative exercise specified by a briefing.

Contents:

- 1) Look at how fashion designers develop patterns in their collections and relate these patterns to their sources of inspiration, often ethnic or culture based.
- 2) Investigate types of printing and more ecological solutions according to the report "The Future of Digital Printing to 2032"
- 3) Create a project for digital printing on a fabric based on the concepts. As example: defragmentation, decomposition, dilution, reflection, illusion or transparency.
- 4) Experiment with patterns for digital printing, using CAD, Photoshop and Adobe Illustrator programs.
- 5) Apply artistic and experimental processes to create textile surfaces that reflect innovation and creativity.

Demonstration of the syllabus coherence with the curricular unit's learning objectives

By creating opportunities for students to develop design knowledge applied to the development of fabric printing, based on the method of experimentation and expression with digital images, it allows students to expand their individual creative skills and acquire concrete knowledge in textile surface design. In the process, tutoring is provided by the optional teachers, to guide students towards more experimental, artistic, creative and expressive projects.

The development of knowledge in graphic software for the purpose of printing textile surfaces opens infinite possibilities for innovation and creates challenges for students to work with different materials, thus allowing greater authenticity in authorial design processes.

Teaching methodologies (including evaluation)

The applied pedagogical strategies combine formal learning whose contents are guided by the teacher (i.e., theoretical classes and presentation of relevant material) with informal learning, which open moments of collaborative learning. The combination of formal and informal strategies aims to open a peer-to-peer dialogue in project practice, boost students' experiences and skills, as well as create opportunities for dialogue and knowledge sharing, turning the classroom space into a laboratory (teaching practical laboratory) where we become a collaborative learning community - responsible for the formation of knowledge, collective experimentation and vision for a common future. The creation of knowledge and shared experience allows for a greater breadth of knowledge and fosters a richer visual and material culture. The pedagogical methods applied expand the ability to solve problems in the design process, stimulate students' intellectual curiosity and analytical abilities, valuing the plurality of knowledge and experiences.

With formative purposes learning assessment is continuous and results from the hybrid and complementary articulation between formative (constructivist matrix) and summative assessment. Based on the following assessment tools: portfolio of works produced by students, critical reaction to a subject of the course and sketchbook, the final assessment is quantitative, and the percentages are distributed as follows:
The evaluation is continuous, and the grade is based on:
Creativity [50%] the creative capacity and technical ability in representing and exploring ideas; the quality, quantity and variety of the experiments carried out.
Process [40%] contents understanding; application of the contents in the development of projects; the capacity and quality of the materializations.
Commitment [10%] meeting deadlines; attendance and punctuality; awakening student interest in the topics covered.

Demonstration of the coherence between the Teaching methodologies and the learning outcomes

Reflecting on and debating the key concepts of the optional course and applying them in a program that articulates creative exercises situated on the theme of textile printing, not only implies the recognition, on the part of students, of the importance of more critical and concise thinking, but also reveals the importance of using experimentation, for better results in textile innovation and consequent production of more original designs.

Main Bibliography

Bowles, M. and Issac C. (2012). Digital Textile Design. United Kingdom: Laurence King Publishing.
Clarke, S. (2011), Textile Design. London: Laurence King Publishing.
Jackson, P (2018). How to Make Repeat Patterns: A Guide for Designers, Architects and Artists. London: Laurence King Publishing
Steed J., Stevenson, S. (2012). Basics Textile Design 01: Sourcing Ideas: Researching Colour, Surface, Structure, Texture and Pattern - Basics Textile Design. New York: Ava Publishing

Additional Bibliography

